

JURNAL TUGAS AKHIR
GARIS SPONTAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI LUKIS



PENCIPTAAN KARYA SENI

Fadhlan Fariz Kurniawan

NIM 1512578021


PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA INSTITUT SENI
INDONESIA YOGYAKARTA

2022

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

GARIS SPONTAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS
diajukan oleh Fadhlán Fariz Kurniawan, NIM 1512578021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Amir Hamzah, S. Sn., M.A.

NIP. 19700427 199903 1 001/NIDN 0027047001

Pembimbing II


Wiyono, M. Sn.

NIP. 196701181 998021 001/NIDN 0004017605

Ketua Jurusan/Program Studi/Ketua/Anggota


Dr. Miftahul Munir, M. Hum.

NIP. 19760104 200912 1 001/NIDN 0004017605

ABSTRAK

Dengan didorong oleh pengalaman sebagai Street Artist yang mengharuskan memiliki keberanian, insting dan kecepatan/spontanitas menangkap momen dalam menghadirkan karya. Dengan metode tersebut garis yang merupakan salah satu bagian dari elemen dasar seni rupa itu akan memiliki potensi artistik tersendiri. Menghadirkan garis spontan, di mana hal itu dimaksudkan dengan proses menggoreskan garis dengan tanpa rasa takut akan kesalahan dalam menggores. Semua ide mengalir begitu saja, sesuai dengan rasa dan imajinasi yang berjalan dengan spontan. Garis spontan itu dibuat sebagai perwujudan ekspresi dari penghayatan atas pengalaman bermakna yang menimbulkan sensasi estetik. Harapannya dengan proses tersebut akan menghasilkan sesuatu yang menarik, sesuatu yang lebih tak terduga, dan juga orisinal. Subjek karya adalah apa yang nantinya akan terlihat, sehingga kebetukan atau kesan apapun yang hadir sama sekali tidak terencana sebelumnya dan akan cenderung terlihat abstrak. Laporan Tugas Akhir ini dibuat bertujuan untuk memvisualisasikan garis secara spontan menjadi karya seni lukis yang artistik. Dalam laporan Tugas Akhir ini ada 20 karya lukis yang tersaji.

Kata kunci; *pengalaman, garis, spontan, abstrak.*



A. Pendahuluan

Salah satu bagian dari elemen dasar seni rupa itu sendiri adalah garis, yang mana di sini penulis mulai menyadari adanya kekayaan potensi artistik dalam garis. Hal itu disebabkan karena garis adalah elemen paling mendasar yang diyakini sebagai pemicu hadirnya warna maupun kebentukan. Bahkan tidak sampai di situ saja, melalui bentangan jarak dari titik satu ke titik lainnya itu, garis mampu menghadirkan suatu suasana, bidang dan bahkan ruang. Tidak dapat dipungkiri bahwasannya garis memiliki peranan penting pada elemen seni lainnya. Dari sanalah awal mula penulis memutuskan untuk lebih mendalami lagi tentang elemen dasar yang tak lain adalah garis.

Kemudian didorong oleh pengalaman penulis sebagai *Street Artist* yang notabene aktifitasnya dilakukan di jalanan secara ilegal, dengan segala resikonya di mana dalam proses perwujudan karya dibutuhkan keberanian, insting dan kecepatan dalam menangkap momen, yang dalam konteks penciptaan karya seni lukis ini penulis ingin menarik proses tersebut ke dalam wilayah aktifitas studio. Dengan melakukan pendekatan elemen dasar seni rupa yaitu garis yang dihadirkan dengan bertumpu pada keberanian, insting dan kecepatan menangkap momen, atau dalam kata lain dengan cara spontan.

Garis yang dihadirkan dengan cara tersebut tersebut diharapkan akan dapat menghadirkan sesuatu yang menarik, sesuatu yang lebih tak terduga, dan juga orisinal (menghadirkan suatu makna artistik bawaan tersendiri yang muncul dari pengalaman-pengalaman estetik yang dimiliki oleh penulis). Maka dari itu, hal itu pulalah yang mendorong penulis untuk menjadikan garis yang dihadirkan dengan cara spontan itu sebagai ide dasar penciptaan karya seni lukis pada Tugas Akhir ini.

B. Konsep Penciptaan dan Konsep Perwujudan

1. Konsep Penciptaan dalam aktivitas penciptaan sebuah karya seni pastilah dibutuhkan sebuah kreativitas yang luas dan memerlukan keberanian bereksperimen yang tinggi, yang dalam konteks proses kreatif. Guilford dalam Semiawan,

Dimensi Kreatif dalam *Filsafat Ilmu* menyebutkan;

Sifat fluensi, fleksibilitas, orisinalitas, elaborasi, dan redefinisi adalah kemampuan yang perlu dikembangkan melalui aktivitas eksperimen. Fluensi sendiri terkait langsung dengan kesigapan,

kelancaran, dan kemampuan melahirkan banyak gagasan. Fleksibilitas adalah kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam memecahkan masalah. Sedangkan orisinalitas adalah kemampuan mencetuskan gagasan-gagasan yang asli. Dan redefinisi adalah kemampuan merumuskan batasan-batasan dari sudut pandang lain dari pada cara-cara yang sudah lazim (Guilford, 2017: 30-32).

Dari apa yang telah tertulis di atas, melalui kesadaran pengelolaan dimensi kreatif, penulis menemukan kesadaran bereksperimen dalam penyajian bentuk kesenian penulis dengan gairah menciptakan karya-karya melalui garis yang digoreskan secara spontan. Garis sendiri pada dasarnya merupakan elemen dasar yang terdapat dalam seni rupa, yang tentunya mengandung arti lebih dari sekedar goresan, karena garis dengan iramanya diyakini dapat menimbulkan suatu kesan simbolik pada pengamatnya. Peran garis sendiri sangatlah penting, terutama dalam proses perwujudan bentuk, karena garis sangat menentukan kualitas ekspresi seorang seniman yang nampak pada sapuan-sapuan atau dalam pemberian aksentuasi tertentu pada objek penciptaannya. Ketika garis diberi sentuhan struktur, seperti misalnya disusun melalui ritme, simetri, keseimbangan akan membentuk pola-pola tertentu sehingga disitu garis sudah dapat berbicara sebagai media ekspresi.

Garis memiliki kesan imajiner terhadap pengamatnya, sehingga garis sangat fundamental untuk menghadirkan ekspresi dalam suatu karya seni lukis, baik dalam proses penyusunan, perancangan bentuk realistik maupun imajiner sangat tergantung dari penguasaan pelaku seni terhadap garis. Hal tersebut dapat dilakukan dengan penguasaan terhadap sifat-sifat garis sesuai dengan iramanya seperti garis lurus memberikan kesan yang berbeda dengan garis melengkung, yang lurus memberi kesan kaku dan yang melengkung memberi kesan luwes dan lemah lembut. Di samping itu kesan garis juga sangat tergantung dari ukuran, tebal tipisnya (volumenya). Garis yang menjadi 'bahasa' pokok dalam berekspresi, menurut Blake, yang diungkap kembali oleh Read (Soedarso Sp., 2000: 20) bahwa,

Pedoman yang penting dan ampuh bagi seni, juga buat kehidupan ini, adalah makin nyata, tajam, dan kuat garis batasnya, makin sempurnanya karya seni, dan kurang jelas serta kekurangtajaman pada garis besarnya merupakan bukti lemahnya imajinasi, peniruan dan kecerobohan.

Sementara itu penulis mencoba menghadirkan garis secara spontan. Di mana hal itu jika dilihat dari sifat dan wujudnya dalam pengertian pengetahuan seni rupa disebut dengan garis kalinimasi, yang termasuk dalam garis linier (garis nyata), dengan proses menggoreskan garis secara refleksi tanpa alat bantu seperti penggaris, meggoreskan dengan spontan dengan tanpa rasa takut akan kesalahan dalam menggores, dan bebas. Semua ide mengalir begitu saja, sesuai dengan rasa dan imajinasi yang berjalan dengan spontan. Selain itu, garis spontan itu dibuat sebagai perwujudan ekspresi dari penghayatan atas pengalaman bermakna yang menimbulkan sensasi estetik. Oleh karen itu, harapanya dengan proses tersebut akan menghasilkan sesuatu yang menarik, sesuatu yang lebih tak terduga, dan juga orisinal (menghadirkan suatu makna artistik bawaan tersendiri yang muncul dari pengalaman-pengalaman estetik yang ada pada dalam diri penulis), dan dengan pengembangan wilayah kreatif studio, penulis juga dapat mengembangkan teknik tersebut dengan cara improfisasi, yaitu dengan melakukan eksplorasi, dengan mendorong kemauan imajinasi yang kreatif. Tujuannya agar dapat meningkatkan kekayaan dalam segi visual dari setiap karya yang dihasilkan.

2. Konsep Perwujudan

Di dalam setiap proses perwujudan karya, pada dasarnya proses yang dilakukan penulis yaitu dengan tidak menggunakan metode pengumpulan ide maupun sketsa rancangan. Namun langsung bereksperimen pada bidang kanvas dengan berbagai cara. Sebagai contoh salah satunya menggunakan metode tetesan/menyemprotkan cat menggunakan alat semprot/*spray* maupun sapuan kuas secara spontan. Tidak berusaha untuk menggambarkan seseorang, tempat, benda maupun alam. Subjek karya adalah apa yang nantinya akan terlihat, sehingga pada nantinya kebentukan atau kesan apapun yang hadir tentunya sama sekali tidak terencana sebelumnya dan akan cenderung terlihat lebih abstrak.

Sedangkan mengenai komposisi garis yang dihadirkan adalah bicara mengenai kepekaan penulis dalam menyikapi karya seni dan pengalaman estetik, yang pada sebagian besarnya diserahkan pada inspirasi kebetulan dan sesaat. Memang pendekatan ini terlihat seperti sarana untuk melucuti kecerdasan dalam proses pengkaryaan, namun di saat yang bersamaan pula

membuka naluri kreatif dasar yang berada jauh di dalam kepribadian penulis itu sendiri.

Di dalam mewujudkan karya seni lukis, teknik melukis merupakan suatu kebutuhan yang harus dimiliki oleh seorang seniman atau pencipta karya seni, dan setiap seniman atau pencipta karya seni mempunyai teknik yang berbeda-beda. Dalam melukis, terdapat dua teknik pokok yang sangat mendasar yang erat hubungannya dengan medium yang digunakan. Kedua teknik tersebut adalah teknik basah dan teknik kering. Menurut Mikke Susanto (2011: 395), teknik basah adalah sebuah teknik menggambar atau melukis dengan menggunakan medium air dan minyak cair. Seperti cat air, cat minyak, tempera, dan tinta.

Teknik basah dibagi lagi menjadi lima, yaitu *opaque*, *glazing*, *aquarel*, *translucent*, dan *brush stroke*. Sementara dari kelima teknik tersebut, penulis diantaranya lebih sering menggunakan teknik *brush stroke*. Sebab,

Teknik *brush stroke* merupakan teknik melukis dimana goresan yang dibuat memiliki ukuran dan kualitas tertentu yang memiliki suatu sifat atau karakter. Hal ini erat hubungannya dengan kekuatan emosi, ketajaman warna, bahkan goresannya kadang-kadang sangat emosional. Teknik *brush stroke* juga bisa diartikan sebagai hasil goresan kuas yang meninggalkan cat pada permukaan benda dimana goresan tersebut merupakan karakter goresan atau tulisan tangan seseorang (Susanto, 2011: 64).

Maka jelas dalam teknik tersebut tersimpan sebuah makna artistik khusus yang terdapat pada setiap sapuan kuas yang digoreskan, dan hal itu disadari oleh penulis sebagai suatu kebutuhan tersendiri pada setiap karya yang dihasilkan dengan metode yang penulis gunakan.

Kemudian teknik *drybrush* atau teknik kering. Sebenarnya teknik tersebut menghasilkan sifat dan karakter yang hampir sama dengan teknik *brush stroke*. Di mana hal itu tergantung bagaimana penekanan dalam mengaplikasikannya. Sehingga nantinya akan dapat memberi kesan yang berbeda-beda pada setiap karya-karya yang dihasilkan.

Kemudian teknik *spray*, teknik *spray* ini digunakan karena memiliki karakter khusus yang tidak dapat dijangkau oleh teknik-teknik lainnya. Hasil dan cara pengaplikasiannya pun terbilang cukup variatif.

Di sisi lain penulis juga menggunakan teknik *blok*, teknik basah, maupun teknik campuran (teknik *kerok* dan sebagainya). Teknik-teknik itu digunakan sesuai dengan kebutuhan naluri yang diinginkan oleh penulis. Namun yang

jasas, dari setiap karya yang dihasilkan, teknik *brush stroke* ataupun teknik *drybrush*-lah yang cenderung sering digunakan sebagai sarana menghadirkan garis secara spontan. Teknik *blok* lebih cenderung digunakan sebagai pembuatan *background* semata. Sedangkan teknik basah dan teknik campuran lebih sering digunakan sebagai cara kreatif untuk memperkaya visual agar tidak terlihat monoton.

Tentunya dari semua usaha yang dilakukan dalam berkarya tidak luput dari sosok-sosok seniman yang mampu membangkitkan gairah penulis dalam berkarya, salah satu di antaranya adalah nama-nama seperti Joan Miro, Andre Masson, dan Karel Appel.

3. Proses Penciptaan

Mengenai tentang penciptaan disini penulis memaparkannya melalui tiga tahap yaitu Prapenciptaan, Penciptaan dan Pasca penciptaan.

A. Prapenciptaan

Mempersiapkan peralatan melukis guna mempermudah proses penciptaan karya. Pada tahap ini yang perlu dipersiapkan adalah alat dan bahan serta beberapa alat pendukung lainnya. Melapisi kanvas dengan gesso, dan memilih warna untuk dijadikan *background*/warna dasar yang bertujuan sebagai upaya pemicu untuk menghadirkan warna-warna yang nantinya ingin dihadirkan.

B. Penciptaan

Dalam setiap proses penciptaan karya, metode yang penulis lakukan yaitu dengan tidak menggunakan metode pengumpulan ide maupun sketsa rancangan. Namun langsung bereksperimen pada bidang kanvas dengan berbagai cara. Salah satu di antaranya dengan menggunakan metode sapuan kuas atau pisau palet secara spontan.

C. Pascapenciptaan

Setelah karya selesai, maka langkah selanjutnya yang dilakukan yaitu selain konsultasi dengan dosen pembimbing I dan II, penulis menempuh proses dengan mempertimbangkan pengemasan mengenai kebutuhan yang berkaitan dengan ke-karya-an dengan cara mengamati. Sebagai contoh, apakah pada nantinya karya perlu diberi figura atau tidak, perlu di-*varnish* atau tidak, di mana pada bagian ini penulis lebih

berhati-hati, sebab terkadang justru jika menggunakan *varnish* yang tidak sesuai, efeknya akan berdampak pada penurunan karakteristik warna aslinya.

C. Deskripsi Karya

Karya seni pada dasarnya merupakan refleksi pengalaman pribadi dari seniman terhadap berbagai fenomena yang terjadi di dalam diri maupun di luar seniman. Dari proses tersebut kemudian terjadi respons dari setiap gejala yang ada di sekitar dan timbul keinginan untuk menciptakan suatu karya yang berfungsi sebagai media ekspresi maupun suatu upaya untuk mereproduksi makna atau mendokumentasikan peristiwa tertentu yang sudah diolah berdasarkan pemaknaan, intelektualitas dan kepekaan pribadi untuk dibagikan kepada publik.

Seluruh karya Tugas Akhir ini tentunya merupakan hasil dari pemahaman dan pemaknaan pribadi tentang representasi garis secara spontan, sehingga pada nantinya kebentukan atau kesan apapun yang hadir tentunya sama sekali tidak terencana sebelumnya dan akan cenderung terlihat lebih abstrak. Namun meski begitu penulis tetap berusaha agar bagaimanapun untuk tidak terlepas dari upaya bermain dalam segi visual, teknik, maupun cara mengolah luapan ekspresi ke dalam wujud karya seni lukis.

1.

Karya TA. 1



Gb. 1. Occhiollism, 2019

Media Campuran pada Kanvas, 200 x 190 cm (sumber : dokumentasi penulis)

Occhiollism adalah momen ketika kita melihat suatu hal dengan pandangan pribadi. Seperti misalnya kita melihat bentuk kuda di awan. Hal itu pun terjadi pada visual karya ini, di mana penulis merasa menemukan suatu kebetukan yang mempunyai nilai artistik di dalam garis-garis yang dihadirkan secara spontan tersebut. Namun kebetukan itu tidak dapat dijelaskan, dan hanya sekilas bisa dirasakan.

2.

Karya TA. 2



Gb. Karya 13. Ubaidullah Al Fakhri Khoir, Sore, 2020
Cat Akrilik pada kanvas, 100 x 130 cm (sumber: dokumentasi penulis)

Serendipity adalah kondisi di mana ketika seseorang menemukan sesuatu yang membuatnya senang padahal tidak bermaksud untuk mencarinya. Dalam karya ini kondisi tersebut terjadi, dan penulis pun menyadari sesuatu di mana konsep serendipity itu serupa dengan konsep berjalannya pembuatan karya secara spontan. Di mana dalam proses pembuatan karya tersebut sama sekali tidak terencana sebelumnya dan cenderung akan menghasilkan sesuatu diluar dugaan.

3.

Judul Karya 3



Gb. 11. Arogansi Garis Hitam #1 , 2022

Media Campuran pada Kanvas, 100 x 95 cm (sumber : dokumentasi penulis)

Pada karya ini, garis hitam terlihat begitu mendominasi, dan terlihat begitu kaku. Namun garis yang dihadirkan memiliki variasi besar kecil yang memberi kesan tidak begitu monoton. Proses pembuatan dalam karya ini dilakukan dengan sangat cepat, begitu refleks. Sehingga menciptakan kemungkinan-kemungkinan di setiap goresannya.

D. Simpulan

Dengan penciptaan ini, penulis semakin menyadari bahwa garis bukan sekedar elemen dasar yang terdapat dalam seni rupa, namun garis itu sendiri telah mengandung arti lebih dari sekedar goresan, sebab garis dengan iramanya diyakini dapat menimbulkan suatu kesan simbolik pada pengamatnya. Peran garis sendiri sangatlah penting, terutama dalam proses perwujudan bentuk, entah bentuk itu berupa bentuk objektif ataupun non-objektif, karena garis sangat menentukan kualitas ekspresi seorang seniman yang nampak pada sapuan-sapuan atau dalam pemberian aksentuasi tertentu pada objek penciptaannya. Ketika garis diberi sentuhan struktur, seperti misalnya disusun melalui ritme, simetris, keseimbangan akan membentuk pola-pola tertentu sehingga di situ garis sudah dapat berbicara sebagai media ekspresi.

Apa yang dilakukan oleh penulis hingga sampai pada tingkat proses kreatif ini tentunya telah melalui proses yang cukup panjang. Upaya yang dilakukan berawal dari sebuah pengamatan terkait proses penciptaan sebuah karya yang dilakukan, tahapan demi tahapan dan juga melalui berbagai pertimbangan tentang makna artistik yang ingin dihadirkan ke dalam sebuah wujud karya dengan berbagai metode, alat, maupun bahan. Mencoba menggali, mengamati setiap kecenderungan dan memahami bagaimana cara penulis dalam menghadirkan goresan-goresan di setiap proses perwujudan karya, mengamati kecenderungan unsur-unsur apa yang selalu dihadirkan dalam mewujudkan karya-karya. Hingga pendalaman tentang pengembangan visual yang dihadirkan secara spontan.

Seluruh karya merupakan hasil dari usaha penulis dalam mengeksplorasi unsur garis ke dalam bentuk ekspresi. Terlepas dari itu, diharapkan seluruh karya Tugas Akhir ini mampu menjadi pelajaran, terutama bagi penulis yang belum cukup puas dalam mengeksplorasi materi bahan dan eksplorasi teknik-teknik dalam mewujudkan karya-karya. Untuk manfaat, semoga bisa menjadi motivasi dan referensi bagi yang membacanya, untuk mencapai kepakaran tersendiri bagi penulis dan ke depannya masih banyak hal-hal yang harus dipelajari lagi seiring perkembangan.

Seluruh karya dan laporan ini dibuat sebagai syarat untuk memenuhi Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Semoga

dapat berguna bagi masyarakat luas, menjadi pijakan berekspresi dan dapat memberi pelajaran bagi diri sendiri.

E. Kepustakaan

DAFTAR PUSTAKA

Brushwell, William. 1973. *Painting and Decorating Encyclopedia*. U.S.A.: The good heart-willcox co, Inc.

Conny Semiawan, I Made Putrawan, dan Th.I. Setiawan. 2010. *Dimensi Kreatif dalam Filsafat Ilmu*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Djelantik, A.A.M. 2001. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: MSPI dan ARTI.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2005. Edisi Kelima. Jakarta: Balai Pustaka.

Sachari, Agus. 2002. *Estetika: Makna, Simbol dan Daya*. Bandung: ITB.

Soedarso S.P. 2000. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Jakarta: Studio Delapan Puluh Enterprise bekerja sama dengan Badan Penerbit ISI Yogyakarta.

Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab, Yogyakarta Dan Jagad Ard Space, Bali.

Sucitra, I Gede Arya. 2013. *Pengetahuan Bahan Lukisan*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.

DAFTAR HALAMAN

“May 1968” Joan Miró, 1968 <https://www.wikiart.org/en/joan-miro/may19681973> (diakses pada tanggal 27 Januari 2022 pukul 00.01)

“Automatic Drawing” Andre Masson, 1924 <https://uploads4.wikiart.org/images/andr-masson/automatic-drawing-1924.jpg> (diakses pada tanggal 27 Januari 2022 pukul 00.31)

“Amorous Dance” Karel Appel, 1955 [https://uploads4.wikiart.org/images/karelappel/amorous-dance-1955\(1\).jpg](https://uploads4.wikiart.org/images/karelappel/amorous-dance-1955(1).jpg) (diakses pada tanggal 27 Januari 2022 pukul 01.09)